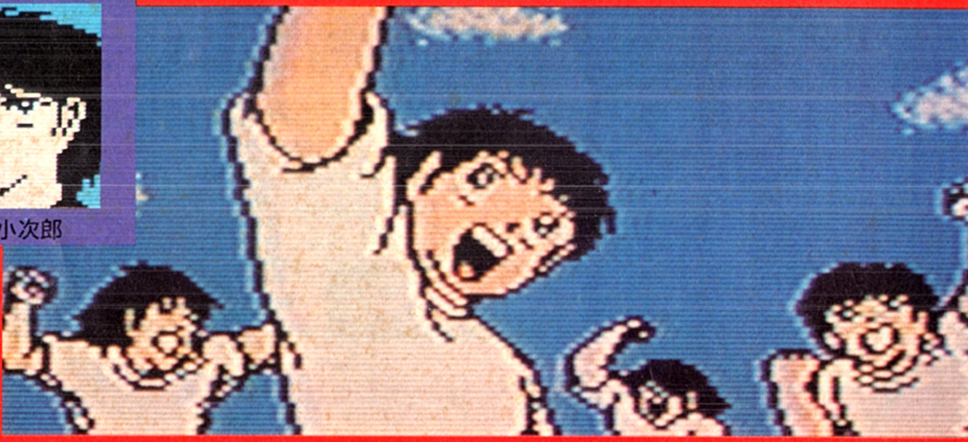


日向小次郎





若島津 健



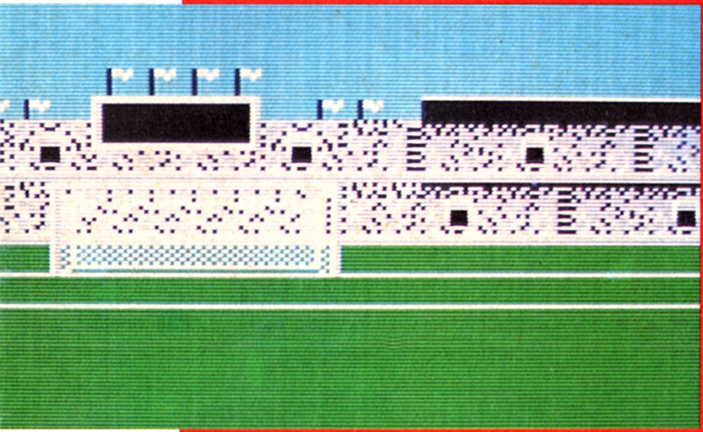
キャプテン翼（つばさ）

カセット

■テクモ
■¥5,500
■1M+1M
■発売中



大空 翼



待ちに待ってた「キャプテン翼」がとうとうボクらの手元に／ そこで今回の必勝本は、祝キャプテン翼発売記念、なるほど・ザ・キャプテン翼・まるごと全紹介なのである。各チームデータから個人データ、必勝法までバッチリ網羅してあるから、これでもう勝利はまちがいなしだネ。

第１部で東邦倒してＶ３をもぎとり世界へはばたくんだ。



シュナイダー

毎月第1・3金曜日発売
ファミコン必勝本 5月20日号特別付録



キャプテン翼をまるごとキミに これでもう「キャプツバ」通だ！



「キャプテン翼」が発売されておよそ1週間。キミは何回戦まで進んだかな？ 今回はキャプツバが発売されて最初の必本なので、実戦にそくして各チームの戦力分析や主力選手の特徴、さらには攻撃の基本戦術から高等テクニック、そして防御法まで大紹介なのだ。なかなか先へ進めない人も、これからプレイしようというキミも、これだけ知っていればもうだいじょうぶ。これまで勝てなかったチームを倒して連勝街道をつっ走るんだ!?

翼君を盛り上げる脇役にも注目しよう





このキャプテン翼には翼君を始めとする選手のほかにも、ゲームを盛り上げてくれる脇役の人々がたくさん登場するんだ。第1部中学生大会では、南葛の古尾谷監督が適切な情報を教えてくれるし、中沢早苗ちゃんはハーフタイムの時に励ましてくれたり、スコアメモ(パスワード)を教えてくれる。この他にも、片桐さんや翼君の才能を見いだしたロベルトもいるぞ。



南葛イレブンを覚えよう

これが第1部全国中学生サッカー大会で史上初のV3を狙う、若き南葛イレブンだ。各メンバーで力の差があるから、それぞれの選手の特徴をよくつかんで最良の戦法を駆使して戦おう。

MF 大空 翼



パス	17
ドリブル	17
シュート	10
タックル	13
マーク	7
パスカット	13

南葛のキャプテン翼君はすべての能力が最高のNo.1プレイヤーだ。

CF 来生哲兵



パス	8
ドリブル	8
シュート	8
タックル	9
マーク	5
パスカット	9

足が速く、いちはやくゴールにつめて、翼君のアシスト役を果たすのだ。

FW 滝 一



パス	9
ドリブル	9
シュート	8
タックル	9
マーク	5
パスカット	9

右ラインサイドを得意のドリブルで突破する迫力は定評がある。

MF 井沢 守



パス	9
ドリブル	8
シュート	8
タックル	9
マーク	5
パスカット	9

DFとFWの間でゲームの中盤を組み立てるという重要なポジションだ。

DF 石崎 了



パス	8
ドリブル	8
シュート	8
タックル	11
マーク	5
パスカット	10

ディフェンスのスピードはチームNo.1で、強力な防御力を持つガッツマン。

DF 高杉真吾



パス	17
ドリブル	17
シュート	10
タックル	19
マーク	11
パスカット	14

守りの最後の砦、スイパーとしてパスカットに力を発揮する。

FW 長野 洋 / MF 岩見兼一 / DF 小田 強 / DF 中里正人

パス	8
ドリブル	8
シュート	7
タックル	9
マーク	5
パスカット	9

彼らは戦力的には低いが彼らの使い方が試合のカギを握る可能性は大だ。

GK 森崎有三



パンチング	11
キャッチ	9
パス	12

はっきりいってキャッチはざる。パンチングで防ごう。

この南葛イレブンのデータを見てわかるとおり、翼君がずばぬけた力を持っており、翼君にボールを集めるという戦法が中心になってくる。ただ、ドリブルなどで翼君にボールを持たせ過ぎると、ガッツが減ってしまうので、井沢君がセンターあたりまでボールをキープして、右サイドの滝君にパスし、滝君がドリブルで敵陣深くへ持ち込んでセンターリングという戦法が有効といえる。そして翼君のシュートとなるわけだが、彼はレベル3から必殺ドライブシュートが打てるようになるから、ばんばんシュートして早くレベルアップさせるようにしたい。

翼くんは必殺シュートが使える!!



第1部 全国中学生サッカー大会

1回戦 錦ヶ丘中

チームデータ	
パス	8
ドリブル	8
シュート	7
タックル	8
マーク	6
パスカット	8

キーパー	
パンチング	11
キャッチ	9
パス	12

主力選手
なし

自分の考えた戦法を試しながら、か〜るく勝ってしまうのだ!!

初戦の相手は錦ヶ丘中だ。このチームには主力選手がいるわけでもなく、チームレベルも3流なので、はっきりいって弱い。が、こちらも初めての試合であるので、動きがぎくしゃくするかもしれない。だから、前半戦は動きのチェックを兼ねて、考えていた戦法をいろいろ試してみるんだ。そして、キミがもっとも得意とする攻撃パターンを作りあげよう。自分の攻撃法を確立して、動きもわかってきたら、後半戦でいっきに攻め込むんだ。どうでもいいけど、こんなチームに負けているようでは、この先勝ち進むことなんて出来ないから、か一るく大差で勝利をおさめるのだよ。ただ、キーパーの森崎はあまりうまくないので、パンチングで敵のシュートを防ぐようにしたほうがモアベターなのだ。

2回戦 南宇和中

チームデータ	
パス	8
ドリブル	8
シュート	7
タックル	9
マーク	7
パスカット	9

キーパー	
パンチング	12
キャッチ	9
パス	13

主力選手
石田、武井

石田―武井のコンビネーションプレイはディフェンスでカバーしよう

南宇和中のチーム戦力はたいしたことはない。が、石田、武井という力のある選手がいるので、1回戦のように簡単には勝たせてくれない。敵の戦法は石田がドリブルでゴール前までボールを運んで、シュート力のある武井へパスしてシュートへと持っていくコンビプレイにある。そこで、このチームに対してはキミのディフェンス力が試されるわけだ。頭を使った防御が必要だ。0点に押さえるのではなく、失点の倍得点するつもりでのぞめ。

MW
石田選手



パス	10
ドリブル	9
シュート	11
タックル	11
マーク	9
パスカット	11

パス、ドリブルに優れ、ボールキープ力がありいっきにゴールへ突き進む。

FW
武井選手



パス	11
ドリブル	11
シュート	8
タックル	11
マーク	9
パスカット	11

チームNo.1のシュート力を有し、ダイビング・ヘッドは強烈だ。

3回戦 東一中

FW	
パス	9
ドリブル	9
シュート	8
タックル	10
マーク	8
パスカット	10

MF	
パス	10
ドリブル	10
シュート	9
タックル	11
マーク	9
パスカット	11

DF	
パス	11
ドリブル	11
シュート	10
タックル	13
マーク	10
パスカット	13

キーパー	
パンチング	16
キャッチ	13
パス	17

主力選手
早田　誠

ディフェンス力があるチームだから、1点差を争うシビアな戦いになるぞ

1、2回戦を軽く勝ち抜いてきた人も、この東一中には手こずることになる。というのは、データを見てわかるとおりディフェンスが非常にしっかりしているチームだからだ。だから、これまでのようなシュートが通用しなくなってくる。一段と鋭いシュートが要求されるのだ。しかし、その前にはエース殺しの異名をとる早田君がたちはだかる。しかもDFのくせしてカミソリシュートを打ってくる曲者なのだ。

DF
早田　誠



パス	11
ドリブル	14
シュート	11
タックル	21
マーク	15
パスカット	11

カミソリシュート



タックルが非常に強く、ボールを取ってからドリブル→カミソリシュートという必殺の個人技を持つ。威力15のカミソリシュートをロングで打つこともある。

4回戦 花輪中

前半戦の最難関チームなのだ

攻守ともにバランスの取れた強敵で、前半戦の壁といえる。チーム力があるうえ、フォワードには双子の立花兄弟がいて、コンビプレイからのスカイラブ攻撃はほとんど処置なし。うっとり眺めている以外手がない。ここで負けると1回戦へ戻されてしまうので、PK戦でもいいから勝ちを拾う戦法を考えるのだ。

FW	
パス	10
ドリブル	10
シュート	9
タックル	11
マーク	9
パスカット	11

MF	
パス	12
ドリブル	12
シュート	10
タックル	14
マーク	11
パスカット	14

DF	
パス	12
ドリブル	12
シュート	10
タックル	14
マーク	11
パスカット	14

キーパー	
パンチング	17
キャッチ	14
パス	19

主力選手
立花兄弟

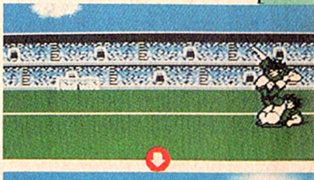
FW
立花兄弟





スカイラブハリケーン

2人の強力なタックル、パスカットでボールを取ると、パス、ドリブルを駆使した2人のコンビプレイでゴールへ迫る。そして2人のスカイラブハリケーンシュートは17の威力を持ち防御はまず不可能だ。







5回戦 明和東中



後半の実力試しにもってこいのチームなのだ

明和東は攻撃型のバランスが取れたチームだ。翼君のライバル日向君のいた明和ＦＣ出身選手が８人もいて個々の実力もたいしたもの。ただ、突出した選手がいないので、得点力に劣る。また、負けてもこのチームから再スタートできるので、これからの戦いを占う意味でも実力を試すのにもってこいのチームといえる。

FW	
パス	14
ドリブル	14
シュート	11
タックル	15
マーク	12
パスカット	15

MF	
パス	12
ドリブル	12
シュート	10
タックル	14
マーク	11
パスカット	14

DF	
パス	12
ドリブル	12
シュート	10
タックル	14
マーク	11
パスカット	14

キーパー	
パンチング	19
キャッチ	15
パス	21

主力選手
なし

準々決勝 比良戸中

鉄壁の守り次藤君を突破せよ

ここには巨漢ディフェンダーの次藤君が君臨し、強力なタックルで完璧な防御をしてくる。が、この守りを突破しないことには、勝利の女神はほほえんでくれない。ゆさぶり戦法を使うんだ。また、ＦＷには確実なプレイをしてくる佐野君はあなどれない。

FW	
パス	15
ドリブル	15
シュート	13
タックル	17
マーク	13
パスカット	17

MF	
パス	17
ドリブル	17
シュート	14
タックル	19
マーク	15
パスカット	19

DF	
パス	15
ドリブル	15
シュート	13
タックル	17
マーク	13
パスカット	17

キーパー	
パンチング	21
キャッチ	17
パス	23

主力選手
次藤洋、佐野満

DF 次藤 洋



パス	20
ドリブル	22
シュート	18
タックル	25
マーク	13
パスカット	17

タックル、パス、ドリブルに傑出した力を発揮する手強い存在だ。

FW 佐野 満

パス	17
ドリブル	20
シュート	18
タックル	21
マーク	13
パスカット	17



地味ながらもオールマイティーなパワーを持ったやらしい選手だ。

準決勝 ふらの中

必殺シュートの打ち合いが見ものだ

守りのチームであるが、ＭＦにキャプテン松山という強力スラッガーを擁し、彼にボールを集める戦法で得点力もずば抜けている。特に必殺イーグルショットは強烈で、残念ながら森崎君の防御力ではちょっと荷が重すぎる。翼君との必殺シュート合戦になりそうだ。

FW	
パス	15
ドリブル	15
シュート	13
タックル	17
マーク	13
パスカット	17

MF	
パス	15
ドリブル	15
シュート	13
タックル	17
マーク	13
パスカット	17

DF	
パス	18
ドリブル	18
シュート	15
タックル	21
マーク	16
パスカット	21

キーパー	
パンチング	21
キャッチ	17
パス	31

主力選手
松山 光

MF 松山 光



パス	27
ドリブル	27
シュート	18
タックル	28
マーク	26
パスカット	28

必殺イーグルショットは24の威力を持つ。防御にも力を発揮するぞ。



イーグルショット

雪国育ちの松山君があみ出した、地をはうような必殺シュートのこと。日向のタイガーに対抗して、自ら「イーグル」と名付けた。

決勝 東邦中

FW	
パス	14
ドリブル	14
シュート	11
タックル	15
マーク	12
パスカット	15

MF	
パス	14
ドリブル	14
シュート	11
タックル	15
マーク	12
パスカット	15

DF	
パス	14
ドリブル	14
シュート	11
タックル	15
マーク	12
パスカット	15

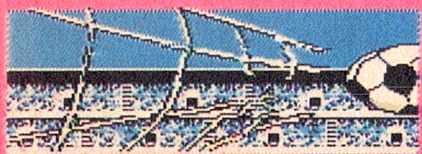
キーパー	
パンチング	45
キャッチ	37
パス	50

主力選手
日向小次郎、若島津健
反町一樹、沢田タケシ

個人技に優れた最強チームなのだ

沢田、反町とボールをつないで、最後は翼のライバル猛虎日向君の殺人的ドリブルからくりだす必殺タイガーショットが必勝パターン。チームデータに惑わされるな。さらに、東邦のゴールを守る若島津君は三角飛びという秘技を持っており、このゴールを割るのは至難の技といえる。チーム力で東邦をかなり上回り、翼のパワーも日向君を越えるくらいまで成長させないと、このチームに勝つことは難しい。特にゴール前の詰めが甘いと若島津君いいエジキになってしまう。

必殺 シュートがゲームのカギになるのだ!



必殺シュートを持つ選手がいるチームは、ゴール前でその選手にボールを集めてくる。だから、チーム力以上の得点能力があるんだ。このディフェンスには限界がある。目には目を、必殺には必殺を！という精神でのぞめ。

ってしまうのだ。ま、1度や2度敗北を味わうのも勝利のための条件というもの。さなえちゃんのためにもめげずにがんばろう。

そして東邦学園高等部との練習試合

第1部でV3を獲得したら、さっそく全日本メンバーが編成されて国際Jrユース大会への準備にかかる。それが東邦学園高等部との練習試合だ。インターハイ優勝チームだけあってチーム力はすごいが、越中学級が集まった全日本Jrの敵ではない。必殺シュートのオンパレードで一蹴して自信をつけよう。





CF 日向小次郎



パス……27
ドリブル……40
シュート……24
タックル……48
マーク……12
パスカット……41

敵をぶっ飛ばす殺人ドリブルとタイガーショットは向かうところ敵なし。

今まで苦しめられた名選手たちを、今度は自分で操作できるんだ。胸のつかえがスッとおりる気がするぞ。

GK 若島津健



パンチング……13
キャッチ……10
パス……41

データは低いように見えるが彼にはキャッチ21を誇る三角飛びがある。

FW 反町一樹

パス……25
ドリブル……25
シュート……20
タックル……28
マーク……15
パスカット……28

タックル、パスカットで日向君のアシスト。

MF 沢田タケシ

パス……22
ドリブル……22
シュート……13
タックル……13
マーク……21
パスカット……11

沢田君のマーク、東邦の反撃の糸口が生まれる。

第2部 国際Jrユース大会



結成全日本!! 選手データ一覧

名前	ドリブルスピード	攻撃スピード	防御スピード	パス	ドリブル	シュート	タックル	マーク	パスカット
翼	959	975	1061	17	17	10	13	7	13
来生	944	960	1056	8	8	8	9	5	9
滝	959	975	1056	9	9	8	9	5	9
井沢	944	960	1056	9	8	8	9	5	9
石崎	944	960	1071	8	8	8	11	5	10
高杉	944	960	1056	8	8	8	9	5	10
早田	944	960	1071	8	9	8	15	6	9
政夫	944	975	1056	9	9	9	9	5	9
和夫	944	975	1056	9	9	9	9	5	9
次藤	944	960	1071	8	8	8	15	8	9
佐野	953	960	1056	9	10	7	9	5	9
松山	944	860	1072	9	12	9	13	8	14
日向	953	960	1056	9	14	11	23	5	9
沢田	944	960	1056	9	9	7	9	5	9
反町	944	960	1056	9	8	8	9	5	9
岬	959	975	1068	17	17	10	13	5	14
三杉	959	960	1071	17	17	10	28	9	37
新田	959	975	1067	9	9	9	9	5	9

行け翼／君こそキャプテンだ!!





全日本の見上監督の情報は的確



スカウトマンの片桐さんだ

ユース大会ではメンバーチェンジが可能なのでベストメンバーを組もう。ただし三杉君は心臓病のため25分しかガッツがもたない。

国際Jrユース大会参加国

- アルゼンチン
- イタリア
- イングランド
- ウルグアイ
- カナダ
- スペイン
- ベルギー
- ポーランド
- ポルトガル
- マレーシア
- フランス
- 西ドイツ

Jrユース大会ルール

全体を5チームずつ4ブロックにわけてのリーグ戦を行ない上位2チームが決勝トーナメントへ進出する。順位は勝ち点、得失点差、得点の多い順に決定する。決勝トーナメントは準々決勝からスタートだ。

ネオタイガーシュートをマスターしよう

日向君の最強ネオタイガーショットは彼のレベルが12以上で、ある条件を満たすと打てるようになる。そしてどこからともなく次の試合の前にブラックボールが送られてきたときからマスターできるのだ。



「ひゅうがのもとに ブラックボールがおくられた！
ひゅうがは ネオタイガーショットをみにつけた！」

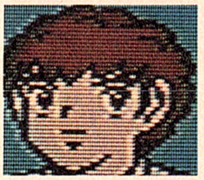
アルゼンチン

	FW	MF	DF
パス	48	44	44
ドリブル	48	44	44
シュート	38	35	35
タックル	55	50	50
マーク	42	38	38
パスカット	55	50	50

キーパー	
パンチング	81
キャッチ	66
パス	88

主力選手
パスカル、ディアス

FW パスカル



パス	71
ドリブル	71
シュート	45
タックル	60
マーク	47
パスカット	60

ディフェンス、パス、ドリブルに優れ、ディアスの名アシスト役である。

MF ディアス



パス	86
ドリブル	115
シュート	65
タックル	88
マーク	62
パスカット	88

ドリブルは大会随一を誇り、くりだすドライブシュートは85の威力だ。

予選リーグでは1、2を争う南米の強豪チームだ。パスカルとディアスのコンビプレイが得点源だ。特にディアスのドリブル力は日向君に優るとも劣らないだけのものがあり、かなり強力だ。さらに必殺ドライブシュートをくりだしてくるので、できるだけ彼にボールが渡る前に阻止したい。しかし、ほかのメンバーも攻守ともに優れているのでかなりの苦戦を強いられるはずだ。レベルの低い選手がボールを持ったら早めに主力選手にボールを回して、敵の陣形を翻弄する作戦を実戦しよう。キーパーも実力派なので必殺シュートで対抗だ。

カナダ

	FW	MF	DF
パス	33	30	33
ドリブル	33	30	33
シュート	26	24	26
タックル	37	34	37
マーク	29	26	29
パスカット	37	34	37

キーパー	
パンチング	41
キャッチ	34
パス	45

主力選手
なし

参加国の中ではチーム力はかなり低い。主力となる選手もいなく技術力もないのでパスを多用してくる。勝つのは当然であるが、勝ち点が同じ場合は得失点差がものをいうのでできるだけ多く得点するように心掛けよう。それが選手のレベルアップにもつながるから。

イタリア

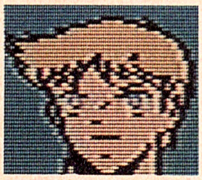
	FW	MF	DF
パス	44	44	44
ドリブル	59	44	44
シュート	45	35	35
タックル	50	50	50
マーク	32	38	38
パスカット	41	50	50

キーパー	
パンチング	81
キャッチ	66
パス	88

主力選手
ヘルナンデス

非常にバランスの取れた強豪チームだ。必殺シュートをもつスラッガーがいないかわり、ゴールを守るヘルナンデスという天才ゴールキーパーがいるので得点するのは至難の技だ。1点を争うシビアな戦いが予想される。こちらが攻め気に走って、必殺シュート疲れするのは避けたいパターン。「がまんのサッカー」がしいられそうだ。ゴール前でも攻撃法がポイントとなるぞ。

GK ヘルナンデス



パンチング	144
キャッチ	117
パス	157

イタリアの守護神。無得点記録をどこまでのばすか、また破るのは誰か？

イングランド

	FW	MF	DF
パス	44	44	44
ドリブル	59	59	44
シュート	45	45	35
タックル	50	50	50
マーク	32	32	38
パスカット	41	41	50

キーパー	
パンチング	41
キャッチ	34
パス	45

主力選手
リネカー、ロブソン

MF リネカー



パス	48
ドリブル	48
シュート	54
タックル	50
マーク	32
パスカット	41

タックルに威力がありパスカットもうまい。ロングシュートは控えめに。

伝統あるヨーロッパの強国イングランドチームはリネカー、ロブソンを中心に攻撃主体のチームである。彼らの他にもザコ選手もシュート力があるのであなどれない。ロブソンはディフェンダーとしてもタックル、パスカットの威力は抜群なのでロングシュートは成功確率が低い。

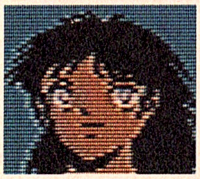
ウルグアイ

	FW	MF	DF
パス	44	44	44
ドリブル	59	44	44
シュート	45	35	35
タックル	50	50	50
マーク	32	38	38
パスカット	41	50	50

キーパー	
パンチング	81
キャッチ	66
パス	88

主力選手
ビクトリーノ

FW ビクトリーノ



パス	44
ドリブル	65
シュート	60
タックル	50
マーク	38
パスカット	50

南米の黒豹ビクトリーノはドリブルからシュートの個人技が冴える。

チーム力が高く、ビクトリーノを中心に試合を組み立ててくる南米型（個人技中心）チームだ。ビクトリーノのドリブル、シュート力は脅威だが、必殺シュートがないので若島津の力を持ってすれば防ぐことは可能なはずだ。このチームあたりに勝たないと決勝へは進めないぞ。ビクトリーノをマークしながら左右に揺さぶりをかけて攻撃しよう。

スペイン

	FW	MF	DF
パス	44	36	36
ドリブル	59	36	36
シュート	45	29	29
タックル	50	41	41
マーク	32	32	32
パスカット	41	41	41

キーパー	
パンチング	50
キャッチ	41
パス	55

主力選手 アルゴス

FW アルゴス



パス	53
ドリブル	71
シュート	26
タックル	37
マーク	29
パスカット	26

中心選手でパス、ドリブルは非凡なものがあるがシュート力に難がある。

参加国中では中堅チームといえる。特にアルゴスのドリブルで攻め込んでセンターリングでFWに合わせるという戦法を多用してくる。しかし、決定的なシュート力を持った選手がいないので、十分勝てるチームである。控え選手のレベルも上げてあげよう。

ポルトガル

	FW	MF	DF
パス	44	44	44
ドリブル	44	44	44
シュート	26	26	26
タックル	37	37	37
マーク	29	29	29
パスカット	37	37	37

キーパー	
パンチング	55
キャッチ	45
パス	60

主力選手 シャラーナ

攻撃力はそれなりにある中堅チームである。シャラーナを中心とした攻撃の組み立てからゴールへ迫ってくるが、シュート力に欠けるため、ゴールキーパーは意外に楽ができる。逆に、このチームのキーパーもなかなかたいしたものなので、甘いシュートは防がれてしまうから確実なパターンでシュートしよう。このチームも取りこぼしの許されないぞ。

MF シャラーナ



パス	48
ドリブル	48
シュート	38
タックル	55
マーク	42
パスカット	55

各能力ともバランスのとれた選手で、チームを引っ張っている。

ベルギー

	FW	DF	MF
パス	44	36	33
ドリブル	44	36	33
シュート	35	29	26
タックル	50	41	37
マーク	38	32	29
パスカット	50	41	37

キーパー	
パンチング	55
キャッチ	45
パス	60

主力選手 なし

フォワードに力をおいた速攻が得意なチームだ。主力選手はいないけれど、全員攻撃で少ないチャンスをものにする熱血チームなのだ。キーパーもなかなかいい守備力を持っているので、なめてかかると意外に手こずることになる。先行逃げ切り戦法でいこう。

ポーランド

	FW	MF	DF
パス	40	40	40
ドリブル	40	40	40
シュート	36	32	32
タックル	45	45	45
マーク	35	35	35
パスカット	45	45	45

キーパー	
パンチング	67
キャッチ	55
パス	73

主力選手 マッハ

FW マッハー



パス	48
ドリブル	48
シュート	41
タックル	55
マーク	42
パスカット	32

左ウイングのマッハーのドリブルスピードは一流選手の3倍を越えるのだ。

このチームはマッハーの力に頼るところが大きい。彼のドリブルスピード全選手中No.1でまず、彼に追いつくことは不可能だ。この時はキーパー頼みだネ。だから、彼にボールを渡さないようなディフェンスを考えなければならない。しかしチーム力そのものはそれほど高くないので、作戦ミスさえしなければ十分勝てる相手だ。

マレーシア

	FW	MF	DF
パス	30	30	30
ドリブル	30	30	30
シュート	24	24	24
タックル	34	34	34
マーク	26	26	26
パスカット	34	34	34

キーパー	
パンチング	37
キャッチ	32
パス	41

主力選手 なし

やたらドリブルを多用してくるけれど、実力に裏打ちされているわけではなく、やみくもという感じ。チーム力はなく、攻撃も単調なので戦いやすい。カナダ同様こういうチームで得点を稼いで、得失点差にそなえるんだ。また、レベルアップさせたい控え選手を出場させて、ガッツを稼いでおくのもいいし、新戦法のチェックにももってこいのチームだ。

準々決勝 フランス

	FW	MF	DF
パス	78	78	78
ドリブル	65	65	65
シュート	45	45	45
タックル	71	71	71
マーク	51	51	51
パスカット	66	66	66

キーパー	
パンチング	74
キャッチ	60
パス	80

主力選手 ナポレオン、ピエール

最高のチーム力がある上にナポレオン、ピエールという世界に誇る2枚看板を持っているフランスは準決勝にふさわしい強豪だ。ヨーロッパのチームらしくパスを主体に全員で

ボールをつなぎ、キャノンシュートを持つナポレオン、スライダーシュートのピエールへのパスしての必殺シュートは最高の破壊力を秘めている。これに対抗するには、チーム力のレベルアップはもちろん、この2人に対抗できるスラッガーを育てておく必要がある。本命は翼君と日向君だけれど、もう1人岬君もいっしょにレベルアップしておこうぜ。

FW ナポレオン



パス	78
ドリブル	78
シュート	78
タックル	88
マーク	56
パスカット	71

彼が放つキャノンシュートは98の威力を持つ必殺シュートだ。

MF ピエール



パス	104
ドリブル	104
シュート	71
タックル	97
マーク	75
パスカット	97

98の威力のスライダーシュートを持つオールラウンドプレイヤーだ。

決勝 西ドイツ

	FW	MF	DF
パス	44	44	44
ドリブル	44	44	44
シュート	35	35	35
タックル	50	50	50
マーク	38	38	38
パスカット	50	50	50

キーパー

パンチング	207
キャッチ	175
パス	255

主力選手
シュナイダー、カルツ
シェスター、ミューラー

FW シュナイダー



パス	115
ドリブル	115
シュート	102
タックル	151
マーク	100
パスカット	129

若き皇帝。攻撃力むろん防御も完璧。ファイヤーシュートは122の威力。

MF カルツ



パス	104
ドリブル	104
シュート	71
タックル	97
マーク	75
パスカット	97

ワザ師カルツはパス、ドリブルに優れ、シュナイダーの良きサポート役。

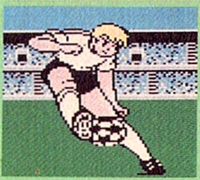
FW シェスター



パス	104
ドリブル	95
シュート	65
タックル	97
マーク	75
パスカット	97

絶妙なパスによってカルツ、シュナイダーのアシストに威力発揮だ。

FW マーガス



パス	108
ドリブル	108
シュート	75
タックル	101
マーク	79
パスカット	101

どうやったらこの人から点を取ることができるのでしょうか、難問です。

チームの総合力ではフランスに落ちるが、シュナイダーを中心にカルツ、シェスターと攻撃陣にスキがない。しかも、ゴールを守るミューラーは鉄壁の守りで西ドイツゴール前に立ちはだかる。攻撃はシェスターのパスからカルツのドリブル、そしてシュナイダーへパスから敵ゴール前から放つファイヤーショットだ。これは若島津の三角飛びを持ってしても防ぐのは困難だ。また、ディフェンスに回った時のシュナイダーのタックルも強烈!! 対抗手段としては、主力選手を引きつけておいてのカウンターアタック攻撃。ボールを揺さぶり、主力選手をさけながらゴールへ迫る。そして岬&翼のリターンパス→ツインシュート、日向&翼のドライブツインタイガー、日向君のネオタイガーと必殺中の必殺シュートをいい角度から放つんだ。

GK ミューラー



パンチング	207
キャッチ	175
パス	255

これがスイスイ必勝戦術だ

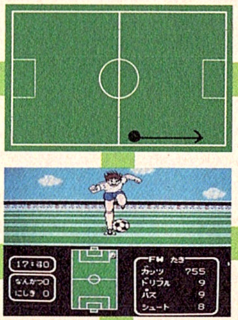
これは1つ1つ取れば基本技術であるが、それぞれをうまくミックスすることによって必勝戦術が生まれるのだ。これはその1つのパターン。中学生大会では非常に有効な戦術なのだ。

①確実なパス



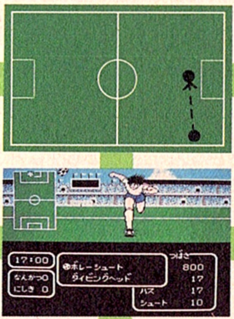
■パスをつないで自陣脱出だ
自陣から敵陣へは敵の位置をよく見て、フリーになっている味方へパス。第1部の場合だと右FWの滝君へパスを通すんだ。1回で通そうとせずに、周囲の状況を見て2、3回左右に揺さぶってからサイドのFWへパスするのもいい。

②ドリブル開始



■ドリブルで敵陣へ突っ込め
サイドへパスが通ったらドリブルで敵陣深くなだれこむんだ。この間にCFやMFがゴール前へつめるわけだ。まだ、ゴール前に上がってなかったら、近くの味方へパスして時間をかせぐ。そして味方が上がるのを待つのだ。

③センターリング



■最後のつめを確実に
味方がゴール前につめたらセンターリングだ。センターリングはコーナーからのパスモードででてくる。これは確実なパスといえるからこの戦法がベスト。ゴール前ではボールを受ければノートラップでシュートを打つことも可能だ。

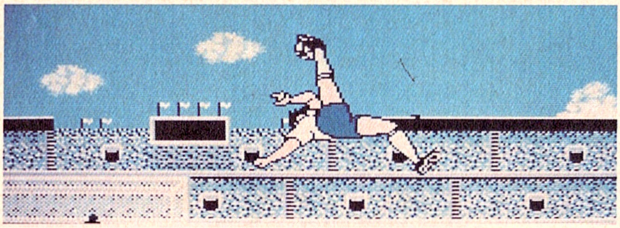
④リターンパスの手もある



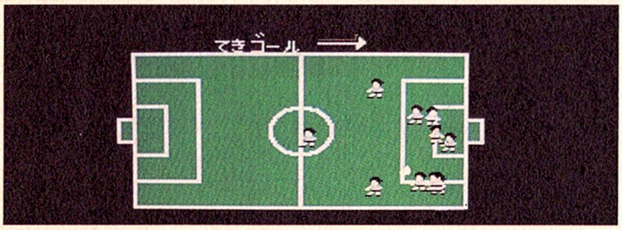
■リターンパスでベストシュートを
必殺シュート以外ではオーバーヘッドが最強。でも、高いボールでないと打てないんだ。だから、もし低いセンターリングが来たらリターンパスして、センターリングし直すという戦法もある。ただパスカットされないよう。

トラップか、ノートラップか？

センターリングされたボールは、ノートラップでシュートすることができる。が、すべてがノートラップシュートするのがいいとは限らないぞ。ドリブルでゴールぎりぎりまで運んでからシュートしたほうがより強いシュートが打てるし、近くにもっとシュート力の強い選手がいたらパスしてシュートしてもらったほうがいいことだってあるのだ。



連続攻撃で敵のキーパーが倒れている時は、ノートラップシュートが威力を発揮する。高いこぼれ球ではオーバーヘッドだ。



ゴール前では、常に味方のフォーメーションに注意する。一度落として、必殺シュートへ切り換えるのも、有効な作戦だ。

キミのお気に入りのシュートはどれかな

センターリングされたボールは、選手によっては(下表参照)何種類かのシュートを選択できる。では、いったいどのシュートがもっとも有効なのかが問題になってくる。まず、高いボールが上がった時だけれどヘディングとオーバーヘッドが打てる。この2つではっきりオーバーヘッドがお得。かなりシュートの威力に差があるのに、ガッツの消費量は80で同じだ。低いシュートではボレーとダイビングヘッドがあるけど、これはそれほどの差はないから、好みでいいと思うけれど、若干ダイビングヘッドのほうが威力がありそうだ。

高いセンタリング	ヘディング
	オーバーヘッド
低いセンタリング	ボレーシュート
	ダイビングヘッド

シュートのすべて、ここに明らかになる!!

シュート名	シュートを打てる人名	ガッツ消費量	ノートラップ 高い球	ノートラップ 低い球	ワンポイントコメント	威力ランキング
シュート	全員	80	×	×	だれでもどこからでも打てるがゴールの確率は低い。	15
ボレーシュート	全員	80	×	○	センターリングされたボールが低い時に打てるぞ。	14
ヘディングシュート	全員	80	○	×	ゴール前でボールが浮いた時がシュートチャンスだ。	14
ダイビングヘッド	翼・井沢・石崎 武井・政夫・和夫 佐野・松山・日向 沢田・反町・岬 三杉	80	×	○	センターリングやこぼれ球がゴール前に上がった時そのボールが低い時は、ノートラップの場合ボレーシュートとなるが、左の選手だとダイビングヘッドもできる。このシュートのほうが若干ではあるが威力があるぞ。	13
オーバーヘッドキック	翼・岬・松山 三杉・日向	80	○	×	高い球のノートラップシュートは断然オーバーヘッドだ。ガッツが同じですごい威力があるからオトク。	12
ドライブシュート	翼	200	×	×	翼君がレベル3からシュート可能となるのだ。	6
カミソリシュート	早田	200	×	×	レベル8からシュートできるようになるぞ。	11
イーグルショット	松山	200	×	×	レベル8からシュート可能でカミソリより威力大だ。	9
タイガーショット	日向	300	×	×	レベル8からシュート可能で当初は最強シュートだ。	4
ネオタイガーショット	日向	380	×	×	レベル12からでブラックボールがあって可能となる。	2
はやぶさシュート	新田	200	×	×	レベル9からシュート可能となるのだ。	10
ツインシュート	政夫&和夫	120	○	○	レベル9から。2人ともガッツが120ずつ減る。	7
ツインシュート	翼&岬	120	○	○	レベル11からで立花兄弟より威力があるのだ。	3
スカイラブハリケーン	政夫&和夫	200	○	○	レベル8から。威力の割りにガッツ消費量が多い。	8
スカイラブツインシュート	政夫・和夫&次藤	200	○	○	レベル8から。3人ともガッツ200減るのはつらい。	4
ドライブタイガーツインシュート	翼&日向	250	×	×	レベル15で可能となる最強のシュートだ。	1

敵の動きを予測したディフェンスをしよう

攻撃に比べて、ディフェンスは組み立てにくい。というのは、敵の前に立ちふさがるという画面が出てくるまで、なにもできないからだ。しかし、いったん立ちふさがったら、敵の動きを予測してディフェンスコマンドを選ぶんだ。右の表はディフェンスの能力発揮を表にしたもので、敵がドリブルしてきた時、ディフェンスがマークかタックルをセレクトしていれば100%の力を発揮し、パスカットだと50%の力しか発揮できないことを示している。このセレクトによってインターセプトできるか抜かれるかが決まるのだ。

	タックル	マーク	パスカット
パス	△	○	◎
ドリブル	○	○	△
シュート	○	○	△

1 レベルが低いとはじかれてしまう

上の表のように選んで、ばっちり100%力が発揮できたとしても、相手とのレベル差がありすぎるとはじき飛ばされたり、抜かれたりしてしまう。だから、最初のうちにディフェンス陣もレベルアップを図らなければならない。そのためには、適切な判断できちっとボールカットすることが大切だ。



◀後半戦、主力選手、残りガッツが少ない。の状況なら「動かない」

2 2人以上の防御は別々のディフェンスを

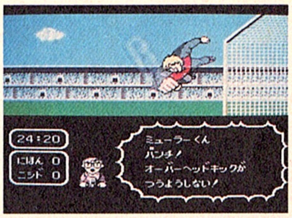
複数で敵を囲んだ時は、それぞれの能力値によってディフェンスを分けたほうが効率がいい。だから、3人ならタックルとパスカットに分ける。3人ならこれにマークをつけるといった具合だ。これだと1人が50%しか力を出せなくても、次の選手が100%防御できる可能性が高いからだ。



◀無理にヤマを張る戦い方は、避けたほうがいいかもしれない。

3 ゴールキーパーはパンチングで防げ

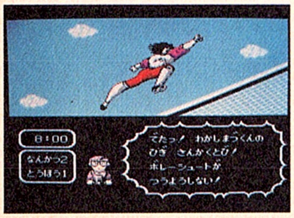
選手やチームデータで見てきたように、キーパーはキャッチよりパンチングのほうが威力がある。つまり防御力が高いということだ。特に連続攻撃をしかけられたときなどはパンチでなければ防ぎきれないぞ。キャッチしようと思ってもはじいてしまうこともあるから、余裕がある時以外はパンチだね。



◀名キーパー、ミューラー君もパンチングを多用するではないか!

4 三角飛びはここ一番で!

全日本Jrのキーパー若島津君の必殺ワザ三角飛びはたいていのシュートをキャッチできるんだ。しかし、ガッツ消費量が200もあるので、いい気になって使っているとあっという間にガッツがなくなってしまうんだ。だから、絶対防がなければならないシュートや必殺シュートに対抗して使おうぜ。

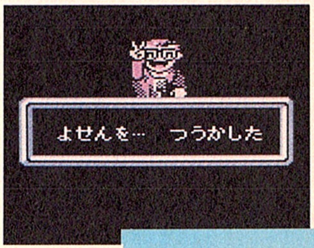


◀昔、痛めつけられた印象が強いが、多用は禁物なのだ。

5 アナウンサーのコメントに注目

アナウンサーだって、試合経過を追っているわけではない。スーパープレイが出た時などは、ちゃんと言葉を変えてアナウンスしているんだ。ではどういうところに注目すればいいかというと、アナウンサーの「するどい」とか「きょうれつ」とか「うまい」「しつこい」といった言葉がつく時だ。「するどいパス」「きょうれつなボレーシュート」などという時は能力の100〜150%の力を発揮しているんだ。

防御の場合は上の表で100になっているときのみ、「するどいパスカット」「するどいタックル」「しつこいマーク」などという言葉で表現してくれる。これが出た時はだいたいボールを取れるね。キーパーの場合だって「するどいパンチ」「するどいパンチ」といった言葉が聞こえるはずだ。でも、そんなにしばしば登場するわけではないからネ。



◀こうして見ると、ただの進行役のようなアナウンサーだが……



▶じつは、勝ち負けにかかわる重要なことを言ってたりする。

上手な時間の使い方

30分ハーフで行なわれる試合の時間は、均等に減っていくわけではないんだ。それぞれの攻撃守備によって消費時間が変わってくるのだ。1秒のドリブルでだいたい20秒が経過するし、タックルは瞬間だから10秒くらいだけれどマークは50秒ほど時間を消費する。そこで時間とスコアによってかなり戦法が変わってくるわけだ。1点差で勝っていて終盤であれば、アタックよりマークで時間を使ったほうがいいし、ハーフタイム寸前であればセンターあたりで、一発シュートを狙ってみるのもいい。



▲3人がマークすれば相手は簡単に抜けないし時間は経過するのだ。

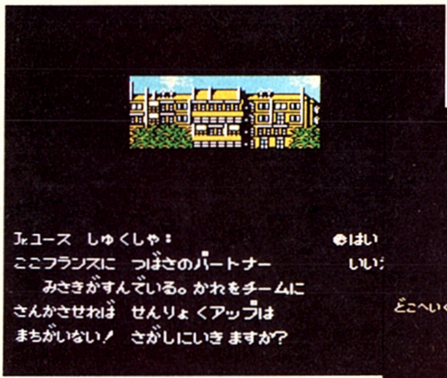


▲一か八か? ロングシュートに賭けてみるんだ日向小次郎。

フランスをアドベンチャー

岬君を探し出してゴールデンコンビを復活させよう

全日本Ｊｒユースの戦場の地はフランスだ。ここには、放浪癖のあるとうちゃんに連れられた岬君がいる。そこで岬君探しアドベンチャーが始まるわけだけど、これが意外にてこずりそう。歩き回る範囲は狭いけれど、ちょっとした推理を働かせないと解けない仕組みになっている。早く探し出して岬&翼のゴールデンコンビを復活させるのだ。



まず宿舎の周囲を調べてみよう

スタートは選手の宿舎からだ。アドベンチャーゲームというのは、その場その場で仕掛けられた謎を解きながら進んでいくゲームだ。まずは周囲を調べるところから始めよう。



凱旋門でやるべきことは？

コマンドを入力するごとに時間はかかるけれど、関係ないと思われるコマンドも取り合えず入れてみよう。もちろん岬君に関する情報収集も忘れずに。

ここはモンマルトルの丘だ

いろいろな情報収集をしていると行動範囲も増えてくる。最初のアドベンチャーで探そうと思わずカーソルもいろいろなところに合わせて調べてみるんだ。







公園で意外な人と再開!?

情報を集めて移動を重ねていると、意外な人に合うこともある。こういう人とはじっくり対面するに限る。



ここが戦場となるスタジアムだ

試合の前のスタジアムはシーンとしている。しかし、よく調べてみるとここにも岬探しのヒントが隠されているのだ。そのためには何かが必要なのだが。







ルーブル美術館にいる人物とは？

ルーブル美術館ではある人物と会わなければならない。ただし、その人物についての情報を収集していないと会えない。さて美術に関係ある者とは誰だ？





おもしろコマンド

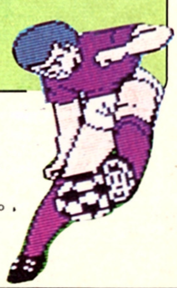
アドベンチャーしていて、いろんなコマンドをインプットしたり、カーソルをあちこちへ合わせていると、時々下の写真のようなおもしろい場面に出くわすことがあるんだ。岬探しとは別にこんなコマンドに出会うとちょっとうれしい気がするね。



◀スタジアムであたりを見回すとピエールがいた。彼の口にカーソルを合わせてみよう

パリの象徴エッフェル塔だ

エッフェル塔を見るのは簡単だけれどそれだけじゃ岬君は絶対に見つからない。観光しているだけじゃダメだぞ。試合の合い間に地道に見つけようぜ。



キャプテン翼オトクデータバンク DETABANK

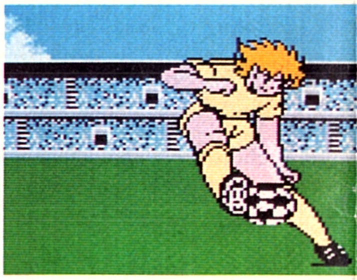
ガッツ消費量早見表

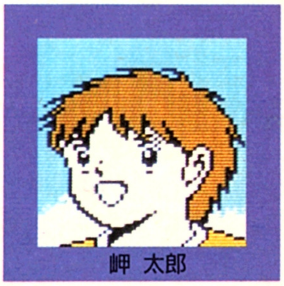
パス	30
コンビプレイ	30ずつ
ドリブル	40
シュート（ボレー、ヘディング、ダイビング、オーバーヘッド含む）	80
タックル	50
パスカット	25
マーク	30
キャッチング	20
パンチング	40
三角とび	200
ツインシュート	120ずつ
ネオタイガーショット	380
その他の必殺シュート	200

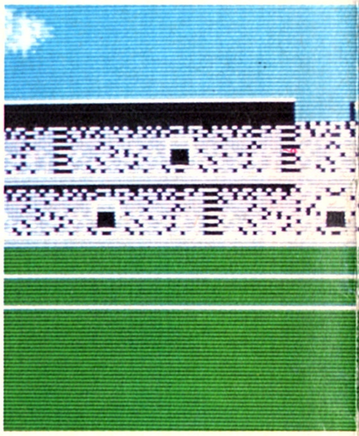
レベルアップ総ガッツ対応表

レベル	ガッツ
1	800
2	806
3	812
4	819
5	825
6	832
7	838
8	845
9	851
10	858
11	864
12	870
13	877
14	883
15	890
16	896
17	903
18	909
19	916
20	922
21	929
22	935
23	941
24	948
25	954
26	961
27	967
28	974
29	980
30	987
31	993
32	1000


若林源三




岬 太郎



レベルアップのための 3大条件

その1 参加することに意義があるのだ

試合に参加すればまったく活躍しなくても経験値がもらえレベルアップしていくんだ。たとえ負けても勝利時の1/4はもらえるぞ。

その2 シュートはレベルアップの花形だ

シュートを決めるとその選手だけさらに経験値アップ。でも、アシストではもらえないから誰を強くするか考えてシュートしよう。

その3 ディフェンスをビシッと決めよう

ディフェンス陣も相手のボールをしっかりインターセプトすると経験値がもらえる。ボールをはじくだけではダメ。ビシッ奪うんだ。

ファミコン必勝本 5月20日号特別付録 昭和63年5月20日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第3巻第10号通巻47号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可